Franklin®

DFL-1450

# LE MULTIDICTIONNAIRE

## MODE D'EMPLOI / MANUAL DEL USUARIO

## BOOKMAN® III

## Comment accéder au dictionnaire français-espagnol

- Allumez votre produit.
- Appuyez sur **CARTE**.
- Utilisez les flèches pour mettre en évidence l'icône Français-Español.
- Appuyez sur **ENTRER**.

Pour des instructions détaillées sur l'utilisation du dictionnaire français-espagnol, consultez le mode d'emploi du *Dictonnaire Français-Espagnol* BFE-2080 inclus.  Pour plus de détails sur le Multidictionnaire, consultez les pages suivantes.

## Cómo tener acceso al diccionario español-francés

- Encienda la unidad.
- Oprima **CARTE**.
- Use las teclas de flecha para destacar el icono de español-francés.
- Oprima **ENTRER**.

Para instrucciones más detalladas sobre el *Diccionario Español-Francés* BFE-2080, vea por favor el manual del usuario. Para los detalles acerca del *Multidictionnaire*, lea por favor esta manual.

# Contrato de Licencia

ANTES DE UTILIZAR CUALQUIER TARJETA BOOKMAN, SÍRVASE LEER ESTE CONTRATO DE LICENCIA.
LA UTILIZACIÓN POR SU PARTE DE LA TARJETA BOOKMAN SIGNIFICA QUE USTED ACEPTA LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON ESTOS TÉRMINOS, PUEDE DEVOLVER ESTE PAQUETE CON EL RECIBO DE COMPRA AL VENDEDOR A QUIEN COMPRÓ LA TARJETA Y SE LE REEMBOLSARÁ EL PRECIO DE COMPRA.  LA TARJETA BOOKMAN se refiere al producto de software y documentación tal como aparece en este paquete; Franklin hace referencia a Franklin Electronic Publishers, Inc.

**LICENCIA DE USO LIMITADO**

Todos los derechos de la TARJETA BOOKMAN permanecen como propiedad de FRANKLIN. A raíz de su compra, FRANKLIN le otorga una licencia personal y no exclusiva para utilizar la TARJETA BOOKMAN en un solo FRANKLIN BOOKMAN a la vez. No le está permitido hacer copias de la TARJETA BOOKMAN o de la información preprogramada y almacenada en la misma, ya sea en formato electrónico o impreso. Dicha copia constituiría una violación de las leyes de derecho de autor. Asimismo no le está permitido modificar, adaptar, desarmar, decompilar, traducir, crear obras derivadas o efectuar de cualquier forma que sea una ingeniería de reverso de la TARJETA BOOKMAN. No le está permitido exportar o reexportar, directa o indirectamente, la TARJETA BOOKMAN sin cumplir con los reglamentos gubernamentales correspondientes. La TARJETA BOOKMAN contiene información confidencial y patentada de Franklin, para la cual se manifiesta usted de acuerdo en tomar medidas contra la divulgación o uso no autorizados. Esta licencia permanecerá en vigor hasta que se le ponga fin. Esta licencia terminará inmediatamente y sin notificación por parte de Franklin si usted omite cumplir con cualquier disposición de la misma.

# Contenido


Guía de las teclas . . . . . 33
Cómo cambiar las pilas . . . . . 35
Cómo seleccionar un libro . . . . . 36
Cómo instalar las tarjetas de libro . . . . . 36
Cómo visualizar una demostración o instrucciones . . . . . 37
Cómo usar el menú principal . . . . . 37
Cómo usar el diccionario . . . . . 38
Cómo cambiar las configuración . . . . . 38
Cómo entender los Confundibles® . . . . . 41
Cómo destacar palabras . . . . . 41
Cómo usar el tesauro . . . . . 42
Conjugaciones . . . . . 42
Cómo usar los Esenciales escolares . . . . . 44
Juegos . . . . . 48
Cómo usar el Banco de datos . . . . . 52
Cómo utilizar el reloj . . . . . 52
Cómo hacer cálculos . . . . . 55
Cómo usar el convertidor de divisas . . . . . 56
Cómo usar el convertidor de medidas . . . . . 56
Cómo reiniciar la unidad . . . . . 57
Cómo transferir palabras entre libros . . . . . 57
Aviso de la FCC . . . . . 58
Derechos de autor, marcas registradas y patentes . . . . . 58
Garantía limitada (EE.UU. solamente) . . . . . 59
Garantía limitada (fuera de EE.UU., CE y Suiza) . . . . . 60
Garantía limitada (CE y Suiza) . . . . . 60

## Teclas de diccionario

**CONJ** Conjuga una palabra.

**DICT** Muestra el diccionario.

**SYNON** Muestra el tesauro.

**LEÇON** Muestra el menú *Essentiels scolaires* (esenciales escolares).

**CONF** Muestra Confundibles (Homónimos), si están disponibles.

## Teclas de Organizador

**HEURE** Muestra el reloj.

**REPERT** Muestra el menú del Répertoire (Banco de datos).

**CALC** Muestra la calculadora.

**CONV** Muestra el menú del convertidor de medidas.

**DEVISE** Muestra el convertidor de divisas.

## Teclas de función

⏻ Enciende o apaga la unidad.

AIDE Muestra un mensaje de ayuda.

ARR Retrocede, borra una letra o anula lo destacado en una entrada.

Guía de las teclas

EFFAC Muestra la pantalla de entrada de palabras en el diccionario. Borra los datos en la calculadora. Muestra el menú principal del convertidor y del banco de datos.

ENTRER Introduce una palabra, selecciona una opción o comienza un texto destacado en una entrada.

Va al organizador: reloj, banco de datos, calculadora, convertidor de medidas, y convertidor de divisas.

MENU Muestra el menú principale del diccionario.

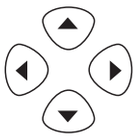
**?*** En la pantalla de entrada de palabras, escribe un signo de interrogación (**?**) que representa una letra de una palabra. En un menú, muestra una opción de menú. En una entrada de diccionario, muestra la palabra principal. En los juegos, revela la palabra y pierde el juego.

MAJ Cambia a letras mayúsculas y signos de puntuación.

FN — Permite activar las funciones **PREC** (anterior), **SUIV** (siguiente), **HAUT** (arriba), **BAS** (abajo) y escribir un guión (-).

CARTE — Sale del libro que está leyendo.

## Teclas de dirección



Permite moverse en la dirección indicada.

ESPACE — En los menús y en las entradas de diccionario, avanza una página. En la pantalla de Entrada de palabras, introduce un espacio.

## Teclas de combinación*

**FN** + ↓/↑ — En una entrada de diccionario, avanza o retrocede una página.

**FN** + →/← — En una entrada de diccionario, muestra la entrada siguiente o la anterior.

**FN** + CARTE — Transfiere una palabra entre libros.

**Mantenga oprimida la primera tecla mientras oprime la segunda.*

Guía de las teclas

**FN** + **J** — Escribe un guión.

**FN** + _’ — Escribe @ en el banco de datos.

**MAJ** + _’ — Escribe un apóstrofo.

**FN** + **M** — Escribe una barra oblicua.

**MAJ** + **?*** — En la pantalla de Entrada de palabras, escribe un asterisco que representa una serie de letras de una palabra. En los juegos brinda una pista.

## Teclas de la calculadora

**A** – **P** — Escribe un número.

**Q(1/x)** — Calcula un inverso.

**S(√x)** — Calcula una raíz cuadrada.

**D($x^2$)** — Eleva al cuadrado un número.

**F(%)** — Calcula un porcentaje.

**G(.)** — Inserta un punto decimal.

**H(+), J(-) K(x), L(÷)** — Agrega, resta, multiplica o divide números.

**W(+/-)** — Cambia el signo del número en pantalla de negativo a positivo o viceversa.

**X(M+)** Suma el número en pantalla al número guardado en memoria.

**C(M–)** Resta el número en pantalla del número almacenado en memoria.

**V(MR)** Invoca el número almacenado en memoria.

**B(MC)** Borra la memoria.

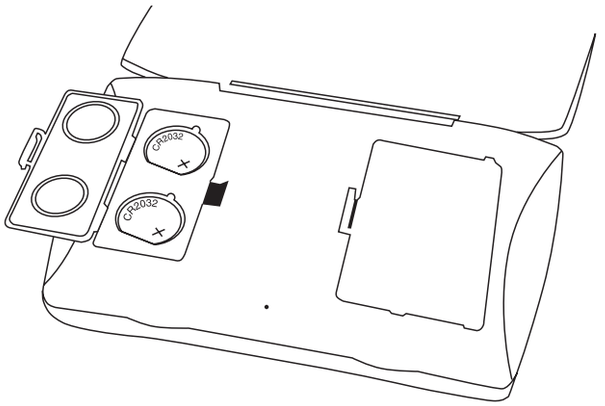
## ✓ Acerca de las ilustraciones de pantalla

Algunas ilustraciones de pantalla de este Manual del usuario pueden diferir ligeramente de lo que usted vea en pantalla. Esto no significa que su producto esté funcionando defectuosamente.

# Cómo cambiar las pilas

Su unidad se alimenta de dos pilas CR-2032 de litio de 3 voltios. Siga estas instrucciones instalarlas o para cambiarlas. Asegúrese de tener las pilas nuevas a mano antes de sacar las pilas usadas.

1. **Apague la unidad y póngala boca abajo.**
2. **Levante la cubierta del compartimento de pilas ubicada en la parte posterior de la unidad, empujando sobre el cierre.**



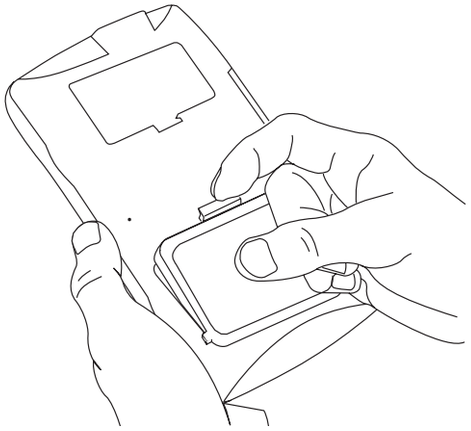

3. **Extraiga las pilas gastadas.**
4. **Instale las pilas con el polo positivo "+" hacia arriba.**
5. **Coloque nuevamente la cubierta del compartimento de pilas.**

**Advertencia:** Si las pilas se agotan por completo, o si tarda más de unos segundos en cambiar las pilas, se borrará toda la información introducida en el libro integrado o en la tarjeta del libro. Se recomienda conservar siempre copias escritas de la información importante.

# Cómo instalar las tarjetas de libro

Su unidad contiene un libro integrado. Puede comprar más títulos de tarjetas de libro en **www.franklin.com**. Para instalar una tarjeta del libro, siga estos pasos:

1. **Apague la unidad y póngala boca abajo.**
2. **Alinee las marcas de la tarjeta de libro con las muescas de la ranura.**



3. **Oprima la tarjeta de libro hacia abajo hasta encajarla en su lugar.**

**Advertencia:** Nunca instale ni extraiga una tarjeta de libro mientras la unidad esté encendida. Se borrará toda la información introducida en el libro integrado o en la tarjeta de libro.

### ✓ La ayuda siempre está a mano

Puede visualizar un mensaje de ayuda en cualquier pantalla oprimiendo **AIDE**. Use las teclas de flecha para leer el mensaje. Para salir de la ayuda, oprima **ARR**.

# Cómo seleccionar un libro

Una vez instalada la tarjeta del libro en la unidad, puede seleccionar el libro que desea usar.

1. **Oprima ⏻ para encender la unidad.**
2. **Oprima CARTE.**

   Visualizará iconos para los libros disponibles.

3. **Oprima ◀ o ▶ para destacar su selección.**
4. **Oprima ENTRER para seleccionarla.**
5. **Oprima CARTE para retornar al menú tarjeta.**

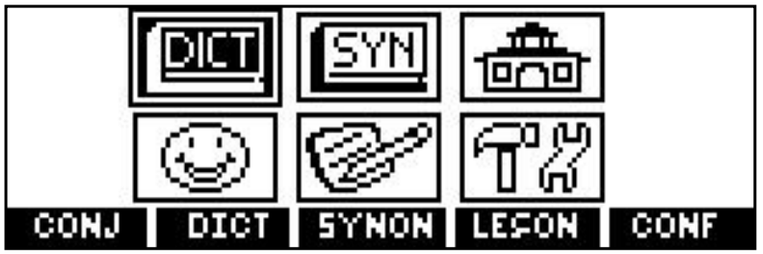
### ✓ Cómo solucionar problemas de la tarjeta BOOKMAN

Asegúrese de que la tarjeta del libro estéestá correctamente instalada. Si la tarjeta no funciona adecuadamente, siga las instrucciones de reinicio “Cómo reiniciar la unidad” en la página 57. Si no soluciona el problema, extraiga la tarjeta y continuación la tira de goma blanca situada entre los dos contactos de metal. Limpie la tira de goma con los dedos y colóquela de nuevo asegurándose de haberla situado adecuadamente en su sitio.

# Cómo usar el menú principal

Al oprimir **MENU**, visualizará seis íconos. Úselos para desplazarse rápidamente a las diferentes partes del diccionario. Use las teclas de flecha para seleccionar el ícono que desea y oprima **ENTRER**.

## Instrucciones para el menú



Muestra el diccionario.

Muestra el tesauro.

Muestra el menú *Essentiels scolaires* (esenciales escolares).

Muestra el menú Jeux (juegos).

Muestra *Ma liste de mots* (mi lista de palabras).

Muestra el menú Outils (herramientas).

# Cómo visualizar una demostración o instrucciones

Puede visualizar una demostración o instrucciones de este diccionario cuando lo desee.

1. **Oprima MENU.**
2. **Use las teclas de flecha para seleccionar** **y oprima ENTRER.**
3. **Oprima** **para destacar *Instructions* (instrucciones) o *Voir la démo* (ver demostración) y oprima ENTRER.**

   Para detener la demostración o salir del *Instructions* e ir a la pantalla de Entrada de palabras, oprima **EFFAC**.
   Para ir al menú principal, oprima **MENU**.
   Si está instalada una tarjeta de libro en la unidad, seleccione *Voir la démo* (Ver demostración) del menú Outils (Herramientas) a fin de ver la demostración para dicha tarjeta.

## ✓ Siga las flechas

Las flechas intermitentes a la derecha de la pantalla muestran las teclas de flecha que puede oprimir para desplazarse en los menús o ver más texto.

# Cómo cambiar las configuración

Al usar el diccionario puede activar *Apprendre un mot* (aprenda una palabra), ajustar el tamaño de letra,el tiempo de desconexión y el contraste de pantalla. El tiempo de desconexión es el tiempo que la unidad permanece encendida si usted se olvida de apagarla.

1. **Oprima MENU.**
2. **Use las teclas de flechas para destacar** **y oprima ENTRER.**

   *Paramétres* (configuración) aparecerá destacado.
3. **Oprima ENTRER para seleccionarlo.**
4. **Oprima** **o** **para desplazarse a *Apprendre un mot* (aprenda una palabra), *Contraste*, *Arrêt* (apagado), o *Lettres* (tamaño de letra).**
5. **Oprima** **o** **para modificar la configuración.**

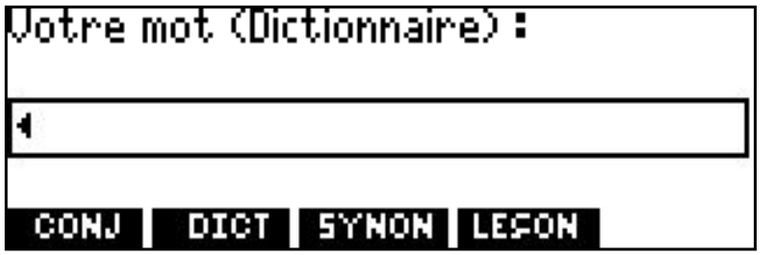
   Los cambios se guardarán automáticamente.
6. **Oprima EFFAC para retornar a la pantalla de Entrada de palabras.**

# Cómo usar el diccionario

Para buscar una palabra en el diccionario, siga las instrucciones siguientes:

1. **Oprima MENU, seleccione** **y oprima ENTRER.**

   Puede también oprimir **DICT** en el menú principal.




   Ésta es la pantalla de Entrada de palabras del diccionario.
2. **Escriba una palabra, por ejemplo: *leitmotiv*.**

   Para borrar una letra, oprima **ARR**.
   Para escribir una mayúscula, mantenga oprimida **MAJ** y oprima una tecla de letra.
   Para escribir un guión, mantenga oprimida **FN** y oprima **J**.
   Para escribir un número, mantenga oprimida **FN** y oprima **A-P**.
3. **Oprima ENTRER para visualizar la definición.**

leitmotiv, leitmotive, leitmotivs nom masculin (allemand Leitmotiv)
• Motif ou thème assez caractéristique, destiné à rappeler, dans un
CONJ DICT SYNON LEÇON CONF

Si hay más de una definición, aparecerá *Entrée 1 de* # (Entrada 1 de #) aparece, # es el número de definiciones disponibles.

4. **Oprima ▼ o ESPACE para leer la definición.**

   Oprima **SYNON** para visualizar la entrada del tesauro.

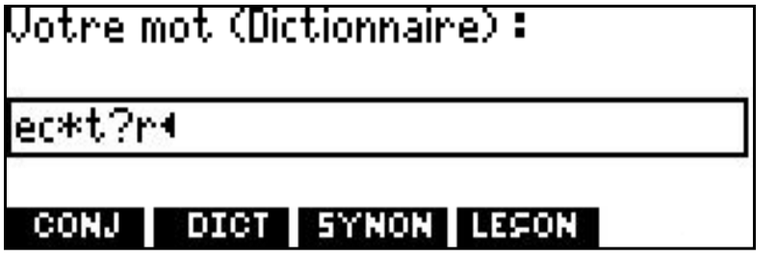
5. **Mantenga oprimida FN y oprima ▶ o ◀ para ver la definición siguiente o la anterior.**

6. **Oprima EFFAC al terminar.**

## ✓ Cómo usar correspondencias

Possibilités (correspondencias) es una herramienta útil para buscar palabras y grupos de palabras. Si no está seguro de cómo deletrear una palabra, escriba una signo de interrogación (**?**) en lugar de cada letra desconocida. Para buscar prefijos, sufijos y otras partes de palabras, escriba un asterisco (✻), en una palabra. Cada asterisco representa una serie de letras.
**Nota:** Si escribe un asterisco al inicio de la palabra, puede que tarde un poco en encontrar las palabras coincidentes.

1. **Oprima MENU y DICT.**
2. **Escriba una palabra con ? y ✻.**




   Para escribir un asterisco, mantenga oprimida **MAJ** y oprima **?***.

3. **Oprima ENTRER.**

4. **Oprima ▼ para desplazarse hasta seleccionar la palabra que desee y oprima ENTRER para visualizar la definición.**
5. **Cuando termine, oprima EFFAC.**

## ✓ Cómo activar Aprender una palabra

Este diccionario tiene una función para ayudarle a ampliar su vocabulario. Para activar esta función, oprima **MENU**, seleccione y oprima **ENTRER**. Oprima **ENTRER** de nuevo para seleccionar *Paramétres* (Configuración).

Oprima o para activar *Apprendre un mot* (Aprender una palabra). Cuando termine, oprima **EFFAC**.

## ✓ Cómo seleccionar varias formas

Algunas palabras de este diccionario tienen más de una forma (por ejemplo: *résume*, *résumé*). Cuando la palabra que busca tiene varias formas, éstas aparecerán en un listado. Seleccione la forma que desee y oprima **ENTRER** para ver la entrada de diccionario. Por ejemplo, introduzca *résume* en la pantalla de Entrada de palabras. Seleccione la forma que desea y oprima **ENTRER** para ver la entrada de diccionario. Para retornar al listado de formas múltiples, oprima **ARR**.

Cómo usar el diccionario

## ✓ Cómo corregir errores ortográficos

Este diccionario tiene un corrector ortográfico que le ayuda en caso de haber cometido un error al escribir una palabra. Si introduce una palabra errónea, visualizará una lista de correcciones.
Por ejemplo, escriba *aprandre* en la pantalla de Entrada de palabras.

Use o para seleccionar la corrección que desee y oprima **ENTRER** para ver la entrada de diccionario. Para volver a la lista de correcciones, oprima **ARR**.

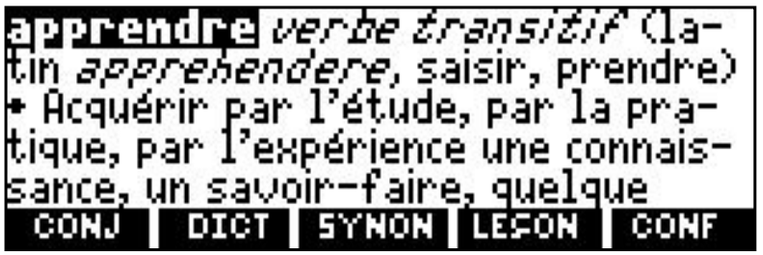
## ✓ Cómo entender los mensajes intermitentes

Al ver una definición por primera vez, observe el ángulo superior derecho de la pantalla. A menudo **SYNON** o **CONF** (o ambos) parpadearán brevemente. **SYNON** significa que la palabra que buscó tiene una entrada en el tesauro. Oprima **SYNON** para visualizarla. Por otro lado, **CONF** significa que la palabra encontrada tiene un homónimo. Oprima **CONF** para visualizarlo.

# Cómo destacar palabras

Otra manera de buscar palabras es destacándolas en las entradas de diccionario, las entradas de tesauro o listados de palabras. Entonces usted puede buscar sus definiciones, entradas del tesauro o agregarlas a *Ma liste de mots* (mi lista de palabras).

1. **En cualquier texto, oprima ENTRER para iniciar el destacado.**


apprendre verbe transitif (latin apprehendere, saisir, prendre)
• Acquérir par l'étude, par la pratique, par l'expérience une connaissance, un savoir-faire, quelque
CONJ DICT SYNON LEÇON CONF

   Para desactivar el destacado, oprima **ARR**.

2. **Oprima las teclas de flecha para destacar la palabra que desee.**

   Para definir la palabra, oprima **ENTRER**.

   Para ver la entrada del tesauro, oprima **SYNON**.

   Para agregar la palabra a *Ma liste de mots* (mi lista de palabras), oprima **LEÇON**.

3. **Oprima EFFAC al terminar.**

# Cómo entender los Confundibles®

Los Confundibles son homónimos, parónimos y variantes de escritura fáciles de confundir. Si la palabra seleccionada tiene homónimos, parpadeará una vez el mensaje **CONF** en la esquina superior derecha de la pantalla. Para ver los Confundibles, siga estos pasos.

1. **Oprima DICT.**
2. **Escriba una palabra (por ejemplo: *bal*) y oprima ENTRER.**

   **CONF** parpadearán brevemente.
3. **Oprima CONF para ver los Confundibles.**

   Confundibles incluye identificar palabras.
4. **Oprima ENTRER para iniciar el destacado.**
5. **Oprima las teclas de flecha para destacar la palabra que desee.**
6. **Oprima ENTRER para ver las definición o oprima SYNON para ver la entrada del tesauro, si cualquiera.**

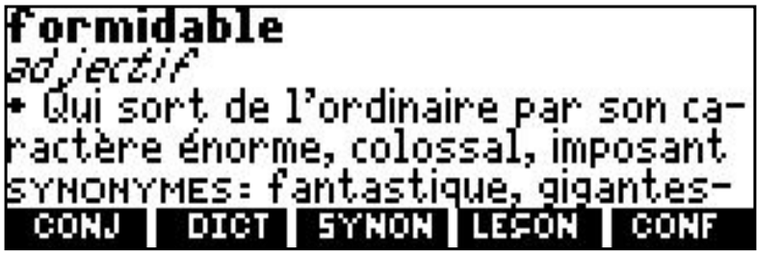
# Cómo usar el tesauro

Las entradas del tesauro están integradas por sinónimos y antónimos. Para visualizar una entrada del tesauro, haga lo siguiente.

1. **Oprima MENU, seleccione**

**y oprima ENTRER.**

   También puede oprimir **SYNON** en el menú principal.
2. **Escriba una palabra (por ejemplo, *formidable*).**
3. **Oprima ENTRER para visualizar la entrada del tesauro.**


formidable
adjectif
• Qui sort de l'ordinaire par son ca-
ractère énorme, colossal, imposant
SYNONYMES: fantastique, gigantes-
CONJ | DICT | SYNON | LEÇON | CONF

4. **Oprima** **o ESPACE para leer la entrada.**
5. **Cuando termine, oprima EFFAC.**

# Conjugaciones

Las conjugaciones muestran las inflexiones o cambios en el género, tiempo de conjugación, etc. que afectan a la palabra. Este diccionario incluye una gran cantidad de inflexiones de sustantivos, verbos y otras palabras.

1. **Oprima MENU, seleccione**

**y oprima ENTRER.**
2. **Escriba una palabra y oprima CONJ.**

   Si fuera necesario, seleccione la parte del discurso o la traducción que desee y oprima **ENTRER**.

je mange (aujourd'hui)
je mangerai (demain)
j'ai mangé (récemment)
je mangeais (hier)
Appuyez sur (CONJ) pour visualiser
CONJ | DICT | SYNON | LEÇON | CONF

   Estas son las formas principales del verbo *manger*.

3. **Oprima ESPACE o** **para desplazarse.**
4. **Oprima CONJ o mantenga oprimida FN y oprima** **para visualizar más inflexiones.**

Si la palabra es un sustantivo, un adjetivo ou tout autre déterminant (u otro tipo de modificador), no aparecerán más inflexiones.

5. **Cuando termine, oprima EFFAC.**

## ✓ Palabras acentuadas

No necesita introducir acentos para buscar palabras acentuadas. Si la palabra tiene más de una forma, visualizará la pantalla *Plusieurs Formes* (Varias formas).

Tendrá que seleccionar la forma deseada y oprimir **ENTRER**. Para más información, consulte “Cómo seleccionar Varias Formas” en la página 40.

Si desea introducir un acento, escriba la letra y oprima ⬭ hasta visualizar el acento apropiado.

Conjugaciones

## ✓ Conjugaciones verbales

El *Multidictionnaire Français* conjuga los verbos en las siguiente formas: indicatif présent (presente de indicativo), indicatif imparfait (pretérito imperfecto de indicativo), indicatif passé simple (pretérito perfecto simple o indefinido de indicativo), indicatif futur simple (futuro de indicativo), conditionnel présent (condicional), subjonctif présent (presente de subjuntivo), subjonctif imparfait (pretérito imperfecto de subjuntivo), indicatif passé composé (pretérito perfecto de indicativo), indicatif plus-que-parfait (pretérito pluscuamperfecto de indicativo), indicatif passé antérieur (pretérito anterior de indicativo), indicatif futur antérieur (futuro perfecto de indicativo), conditionnel passé (condicional perfecto), subjonctif passé (pretérito imperfecto de subjuntivo), subjonctif plus-que-parfait (pretérito pluscuamperfecto de subjuntivo), impératif (imperativo), participe présent (participio), participe passé (participio pasado).

Con ayuda de los *Essentiels scolaires* (esenciales escolares), puede evaluar su ortografía, mejorar su gramática, vocabulario y puntuación, aprender algunos proverbios y visualizar información sobre elementos químicos, geografía, los planetas y el código y el capital de cada departamento en Francia.

1. **Oprima MENU.**
2. **Seleccione** **y oprima ENTRER.**

   O también puede oprimir **LEÇON**.

3. **Oprima** **o** **para desplazarse hasta seleccionar la opción de menú que desea y oprima ENTRER para seleccionarla.**

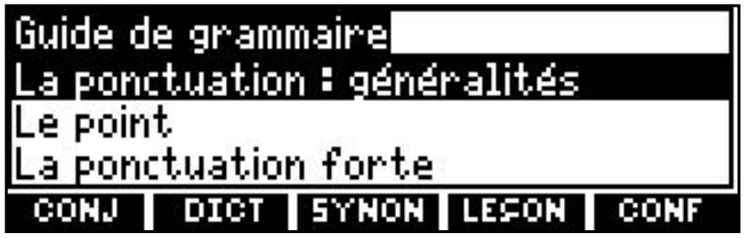
   Para todas las opciones excepto *Ma liste de mots* (Mi lista de palabras), seleccione una opción del submenú, si es necesario. Continúe seleccionando hasta alcanzar el texto.
4. **Cuando termine, oprima EFFAC.**

Cómo usar los
Esenciales escolares

## Cómo usar la guía de la gramática

Su diccionario francés incluye una guía provechosa de la gramática que describe partes del discurso.

1. **Oprima** **para seleccionar *Guide de grammaire* (guía de la gramática) y a continuación oprima ENTRER.**
2. **Oprima** **para seleccionar el asunto que desea estudiar y luego oprima ENTRER.**




3. **Oprima ESPACE o** **para leer.**
4. **Oprima FN +** **o** **para visualizar el asunto siguiente o anterior.**

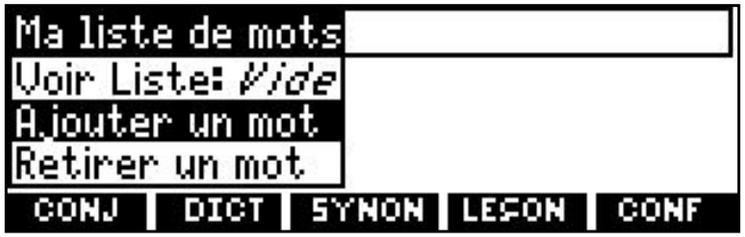
## Cómo usar Mi lista de palabras

Puede guardar hasta un máximo de 40 palabras en *Ma liste de mots* (Mi lista de palabras) para su estudio personal o repaso. Esta lista se almacena entre sesiones a menos que reinicie la unidad.

## Cómo añadir palabras a partir de los Esenciales escolares

1. **Oprima MENU.**
2. **Seleccione** **y luego oprima ENTRER.**

   O también puede oprimir **LEÇON**.




   Si la lista está vacía, aparecerá *Voir liste: Vide* (Ver lista: vacía).

3. **Oprima ENTRER para seleccionar *Ajouter un mot* (agregue una palabra).**
4. **Escriba la palabra que desee recordar o usar posteriormente.**
5. **Oprima ENTRER para añadir la palabra.**

### ✓ Cómo añadir palabras destacadas

También puede añadir palabras a *Ma liste de mots* (Mi lista de palabras), a partir de definiciones y de la lista de correcciones. Primero seleccione una palabra y luego oprima **LEÇON**. *Ajouter "su palabra"* (Añadir "su palabra") aparecerá destacada. Oprima **ENTRER** para añadir la palabra.

### ✓ Cómo añadir palabras a partir de la pantalla de Entrada de palabras

También puede añadir palabras a *Ma liste de mots* (Mi lista de palabras) directamente a partir de la pantalla de Entrada de palabras. En la pantalla de Entrada de palabras, introduzca la palabra que desea añadir.
Para añadir la palabra, oprima **LEÇON**. Su selección será incluida en la opción de menú. Oprima **ENTRER** para añadir la palabra.

### ✓ Cómo añadir palabras que no figuran en este diccionario

Cuando añade una palabra que no figura en este diccionario, se encontrará con tres opciones: *Ajouter quand même* (agregue de todas maneras), *Annuler* (anular) y *Liste de Correction* (lista de correcciones). Seleccione la opción deseada y oprima **ENTRER**.
**Precaución**: Si agrega palabras que no figuran en este diccionario, usará una cantidad mayor de memoria que si edita

las existentes. Si solamente agrega palabras que no figuranen este diccionario, *Ma liste de mots* (mi lista de palabras) admitirá un máximo de diez palabras.

## Cómo visualizar Mi lista de palabras

1. **Oprima MENU.**
2. **Seleccione** **y continuación oprima ENTRER.**
   *Voir liste…* (Ver lista:...) aparecerá resaltado.
3. **Oprima ENTRER de nuevo para visualizar la lista de palabras que ha guardado.**
4. **Seleccione una palabra de la lista.**
5. **Oprima ENTRER para ver su definición o definiciones.**
   Oprima **SYNON** para ver la entrada del tesauro (si está disponible).
   Oprima **CONJ** para ver las inflexiones (si están disponible).

Cómo usar los
Esenciales escolares

## Cómo borrar palabras de Mi lista de palabras

1. **En *Ma liste de mots*, seleccione *Retirer un mot* (Borrar una palabra) y oprima ENTRER.**
2. **Use** **para destacar la palabra que desea suprimir.**
3. **Oprima ENTRER para suprimirla.**

## Cómo borrar Mi lista de palabras

1. **En *Ma liste de mots*, seleccione *Effacer la liste* (Borrar la lista) y oprima ENTRER.**
2. **Oprima O (Sí) para borrar la lista u oprima N para cancelar la acción.**

## Certamen de ortografía

1. **Oprima MENU.**
2. **Seleccione** **y oprima ENTRER.**
   O también puede oprimir **LEÇON**.
3. **Oprima** **para desplazarse hasta seleccionar *Concours d'orthographe* (certamen de ortografía) y oprima ENTRER.**

*Mon Concours* (Mi certamen de ortografía) usa las palabras contenidas en *Ma liste de mots* (Mi lista de palabras).
*Concours d'orthographe* (Certamen de ortografía) usa las palabras contenidas en el diccionario.
**Nota:** Cómo no puede introducir acentos en *Ma liste de mots*, las palabras acentuadas de en *Ma liste de mots* no aparecerán en *Mon Concours*.

4. **Seleccione la lista que desee y oprima ENTRER.**

   Aparecerá en pantalla una palabra intermitente para que usted las deletree.

5. **Escriba la palabra que recién vio y oprima ENTRER para ver si la deletreó correctamente.**

6. **Oprima ENTRER para ver la definición de la palabra.**

   Oprima **SYNON** para visualizar la entrada del tesauro (si está disponible). Oprima **CONJ** para visualizar las inflexiones (si están disponibles).

7. **Oprima ESPACE para otra palabra.**

8. **Cuando termine, oprima EFFAC.**

Cómo usar los Esenciales escolares

## Relámpagos

1. **Oprima MENU.**

2. **Seleccione** **y luego oprima ENTRER.**

   O puede oprimir **LEÇON**.

3. **Oprima** **para desplazarse hasta seleccionar *Cartes Éclair* (Relámpagos) y oprima ENTRER**

   *Mes Cartes Éclair* (Mis relámpagos) usa las palabras contenidas en *Ma liste de mots* (Mi lista de palabras). *Cartes Éclair* (Relámpagos) usa las palabras contenidas en el diccionario.

4. **Seleccione la lista de palabras que desee y oprima ENTRER.**

   Aparecerá una palabra en pantalla para su estudio o definición.

5. **Oprima ENTRER para ver la definición.**

   Oprima **SYNON** para visualizar la entrada del tesauro (si está disponible). Oprima **CONJ** para visualizar las inflexiones (si están disponibles).

6. **Oprima ESPACE para otra palabra.**

7. **Cuando termine, oprima EFFAC.**

Juegos

Puede elegir entre once divertidos juegos.

## Cómo cambiar las configuraciones de los juegos

Antes de comenzar a jugar, puede elegir el lenguaje de partida, el nivel de habilidad y si desea tener las gráficas de ganado/perdido.

1. **Oprima MENU, seleccione** **y oprima ENTRER.**
2. **Mantenga oprimida MAJ y oprima** **para destacar *Options des jeux* (configuraciones de los juegos) y luego oprima ENTRER.**
3. **Use** **o** **para desplazar ▶ hasta *Mots* (palabras), *Difficulté* (destreza) o *Graphique* (gráficas).**

   *Mots* selecciona el origen de las palabras: *Tous* (todas ellas), *Ma liste de mots* (Mi lista de palabras), *Votre choix* (Entre su propia), o *Apprendre un mot* (Aprenda una nueva palabra).
   *Difficulté* determina el nivel de dificultad del juego.
   *Graphique* activa o desactiva gráficas al final del juego.
4. **Use** **o** **para cambiar la configuración o configuraciones que desee.**
5. **Cuando termine, oprima ENTRER.**

## Cómo seleccionar un juego

En el menú de Jeux (juegos), use o para desplazarse hasta seleccionar el juego de su elección y oprima **ENTRER**.

## Cómo obtener ayuda en los juegos

Puede leer las instrucciones en el transcurso de cualquier juego oprimiendo **AIDE**.

En cualquier juego, excepto en *Tic Tac Toe* y *Puissance Quatre*, puede obtener una pista al mantener oprimida **MAJ** y oprimir **?*** o revelar la palabra del juego oprimiendo **?***.

**Nota:** Si revela la palabra del juego, perderá la ronda.

## El ahorcado

*Le Pendu* (el ahorcado) selecciona una palabra secreta y le desafía a adivinarla letra por letra. Las letras que forman la palabra secreta están ocultas por símbolos

Juegos

de interrogación (*?*). El símbolo # indica el número de oportunidades restantes.

Escriba la letras que, en su opinión, integran la palabra secreta. Si su suposición es correcta, la letra aparecerá en lugar del signo o signos de interrogación correspondiente(s).

### Conjumania™ (Conjugaison)

El juego le ayuda a practicar la conjugación de los verbos franceses. Incorpore la forma solicitada del verbo en la parte superior de la pantalla.
Para ver la forma correcta, mantenga oprimida **MAJ** y oprima **?***.
Para conjugar otra forma del mismo verbo, oprima **ESPACE**.
Para conjugar otro verbo, sostenga **FN** y oprima .

## Póquer de letra

*Poker de lettres* (Póquer de letras) le reta a formar palabras más largas que las de la Casa con las letras que recibe. Usted y la Casa se turnan apostando y descartando, pero no verá las letras de la Casa hasta el final del juego. La forma de puntuar es similar a la del póquer normal: una palabra de cuatro letras vale más que una de tres, y una de dos (en el póquer normal cuatro de un palo es mejor que un full). Cuanto más larga sea su palabra, más oportunidades tendrá de ganar.

Para jugar, escriba una palabra con sus cartas de letras y oprima **ENTRER**.

Puede escribir dos palabras introduciendo un espacio entre ambas. Observe los movimientos del crupier.

Necesita conocer los siguientes términos de póquer antes de comenzar a jugar, ya que aparecen en mensajes en pantalla..

Oprima la letra iniciar para efectuar su selección. Por ejemplo para *Miser* (Apostar), oprima **M**, para *Augmenter* (Subir la apuesta), oprima **A**, etcétera.

**Nota:** Para *Abandonner* (Plantarse), oprima **B**.

**Miser** (Apostar) significa que desea apostar por su mano. Puede apostar hasta $100.00.

**Passer** (Pasar) significa que pasa la apuesta al crupier.

**Abandonner** (Plantarse) significa que desea terminar, y perder, la mano.

**Voir** (Ver la apuesta) significa que iguala la apuesta del crupier.

Juegos

**Augmenter** (Subir la apuesta) significa que sube la apuesta del crupier. Puede subir la apuesta hasta $100.00.

**Nota:** Para escribir una apuesta, oprima **A-P** para introducir los números.

El bote se inicia en $1000.00, con una apuesta de $10.00 (apuesta inicial para comenzar el juego). Si es incapaz de escribir una palabra en ese momento, introduzca las letras que pueda usar posteriormente, con las cartas que le han repartido. Para borrar una letra, oprima **ARR**. Para continuar sin escribir letras, oprima **ENTRER**.

Si apuesta antes que la casa, visualizará el mensaje: “Passer/Miser/Abandonner” (Pasar, Apostar o Plantarse). Si la casa apuesta primero, visualizará el mensaje: “Voir/Augmenter/Abandonner” (Ver la apuesta, Subir la apuesta, o Plantarse).

Puede descartar hasta tres letras. Tras haberse descartado, visualizará un mensaje que le muestra el número de cartas que la casa ha descartado, en caso de haber alguna. Si la mano acaba en empate, no perderá dinero. El bote pasará a la próxima mano.

## Anagramas

Escriba un anagrama y después oprima **ENTRER**. Use las teclas de flecha para visualizar anagramas introducidos anteriormente. Mantenga oprimida **MAJ** y oprima **?*** para barajar las letras de la palabra seleccionada. Oprima **?*** para finalizar una ronda y revelar la(s) palabra(s). Oprima **ENTRER** para ver la definición de la palabra u oprima **SYNON** para ver la entrada del tesauro. Oprima **ARR** para retornar a Anagramas.

## Tren de palabras

En *Le petit train* (Tren de palabras), usted y el tren se turnan escribiendo letras para formar un palabra. Quien escriba la última letra de la palabra gana el juego. Para visualizar las letras que puede escribir en su turno, mantenga oprimida **MAJ** y oprima **?***. Oprima **?*** para finalizar una ronda y revelar la palabra. Oprima **ENTRER** para ver la definición de la palabra u oprima **SYNON** para ver la entrada del tesauro. Oprima **ARR** para retornar a *Le petit train*.

Juegos

## Constructor de palabras

*Mes anagrammes* (Constructor de palabras) construye anagramas para usted. Antes de jugar, escriba las letras que usted desea que *Mes anagrammes* use para construir palabras y oprima **ENTRER**. *Mes anagrammes* mostrará los anagramas que ha construido.

Para ver la definición o la entrada del tesauro de un anagrama en particular, use o para desplazarse hasta seleccionar el anagrama deseado y oprima **ENTRER** o **SYNON**. Oprima **ARR** para retornar a *Mes Anagrammes*.

## Revoltijo

*Lettramot* (Revoltijo) pone a prueba su habilidad para reordenar letras y formar palabras. Antes de jugar, seleccione una lista de palabras. También puede escribir una palabra para jugar seleccionando “Votre choix” (entre su propia). *Lettramot* muestra una serie de letras. Escriba palabras con estas letras, y luego oprima **ENTRER**. Mantenga oprimida **MAJ** y oprima **?*** para barajar las letras de la palabra raíz. Para ver la definición o la entrada del tesauro de una palabra en particular, use o para desplazarse hasta seleccionar la palabra que desee y oprima **ENTRER** o **SYNON**. Oprima **ARR** para retornar a *Lettramot*.

## Conectar cuatro

*Puissance Quatre* (Conectar cuatro) le desafía a conectar cuatro piezas de juego en cualquier dirección. Puede jugarlo solo o con otra persona.

Use o para desplazar su pieza de juego hasta la posición deseada y oprima **ENTRER**.

Las piezas de juego aparecen a la derecha de la pantalla para indicar a quién le corresponde el turno. El primer jugador que conecte cuatro piezas de juego gana.

## Equis cero

*Tic Tac Toe* (Equis cero) le desafía a colocar tres **x** en línea antes de que su adversario coloque tres **o** en línea. Puede jugar solo o con otra persona. El juego comienza con una **x** en el centro de la cuadrícula. Use o para mover su letra hasta la posición que desee, y a continuación oprima **ENTRER**. El primer jugador que logre colocar tres letras en línea, gana.

# Cómo utilizar el reloj

El reloj muestra la hora y fecha actual. Usted puede fijar dos horas: la Hora local y la Hora mundial.

1. **Oprima** **y a continuación HEURE.**

   Oprima **HEURE** para alternar entre Hora local y Hora mundial.
2. **Oprima ENTRER para fijar la hora y la fecha.**
3. **Use** **y** **para avanzar por las opciones del campo destacado.**
4. **Use** **y** **para desplazarse a otro campo.**
5. **Cuando termine, oprima ENTRER.**

   Oprima **EFFAC** para salir sin guardar los ajustes.
6. **Fije la Hora mundial de la misma manera que la Hora local.**

# Cómo usar el Banco de datos

## Cómo agregar entradas

Puede almacenar hasta un máximo de 100 nombres y números telefónicos en el Banco de datos. El número total de nombres que puede agregar dependerá del tamaño de cada entrada.

1. **Oprima** **y a continuación REPERT.**

2. **Seleccione *Ajouter une entrée* (Agregar entrada) y luego oprima ENTRER.**
3. **Escriba un nombre y oprima ENTRER.**

4. **Escriba un número telefónico y oprima ENTRER.**

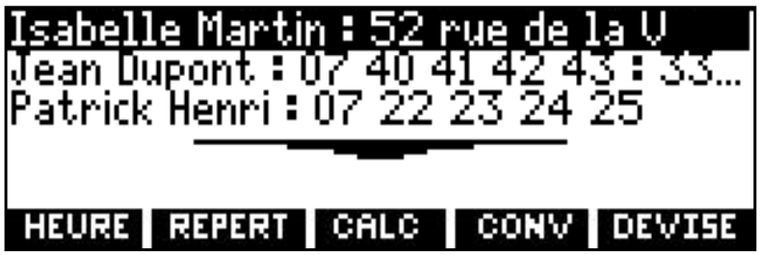
**Nota:** Las letras **A**-**P** escriben números del 0 al 9. Para escribir una letra de esta fila, mantenga oprimida **FN** y oprima la tecla de la letra. Para escribir un guión, mantenga oprimida **FN** y oprima **J**.

5. **Escriba una dirección postal o una dirección de correo electrónico y oprima ENTRER.**

   Para introducir el signo @, mantenga oprimida **FN** y oprima **M**.

## Cómo visualizar o editar entradas

1. **Oprima** **y a continuación REPERT.**
2. **Seleccione *Voir: XX entrées (XX% libre)* [Ver: XX entrada (xx% gratis)] y luego oprima ENTRER.**




3. **Para editar una entrada, selecciónela, y a continuación oprima ENTRER.**

Cómo usar el Banco de datos

   Introduzca los cambios. Use para desplazar el cursor, use **ARR** para borrar.

4. **Oprima ENTRER para desplazarse al campo de números.**

   Oprima **ENTRER** dos veces para desplazarse al campo de la dirección postal.

5. **Oprima ENTRER de nuevo para guardar los cambios, o mantenga oprimida FN y oprima ARR para cancelarlos.**

## Cómo eliminar entradas

1. **Oprima** **y luego REPERT.**
2. **Seleccione *Supprimer une entrée* (Eliminar entrada) y oprima ENTRER.**
3. **Seleccione la entrada que desee eliminar y oprima ENTRER.**
4. **Para borrar todas las entradas del Banco de datos, seleccione *Effacer la liste* (Borrar Banco de datos) y a continuación oprima ENTRER.**

   Oprima **O** (Sí) para borrar todas las entradas del Banco de datos o **N** para cancelar la acción.

Cómo usar el Banco de datos

## Cómo usar una contraseña

Usted puede usar una contraseña para impedir el acceso no autorizado al Banco de datos.

**¡Advertencia!** Anote siempre la contraseña en un lugar seguro y separado. Si olvida o pierde la contraseña, podrá usar otra vez el Banco de datos sólo si extrae las pilas del BOOKMAN, lo cual eliminará permanentemente toda la información guardada en el Banco de datos.

1. **Oprima** **y a continuación REPERT.**
2. **Seleccione *Entrer un mot de passe* (Establecer contraseña) y luego ENTRER.**

3. **Escriba una contraseña de hasta ocho caracteres y oprima ENTRER.**

   Use para mover el cursor hacia atrás, use **ARR** para eliminar caracteres.
4. **Oprima C para confirmar o EFFAC para cancelar la contraseña.**

   La contraseña que establezca se le solicitará la primera vez que use el Banco de datos durante una sesión.
5. **Para cambiar la contraseña, repita los pasos del 1 al 4.**

   Para eliminar una contraseña, oprima **ENTRER** en la pantalla en blanco para contraseñas.

1. **Oprima** **y a continuación CALC.**
2. **Escriba un número.**

   **Nota:** **A**-**P** escribirá automáticamente los números del *0* al *9*. Puede escribir hasta 10 dígitos. Para escribir un decimal, oprima **G(.)**. Para cambiar el signo de un número, oprima **W(+/-)**.
3. **Oprima una tecla de función matemática.**
4. **Escriba otro número.**
5. **Oprima ENTRER.**

   Para repetir el cálculo, oprima **ENTRER** de nuevo.

| **Para calcular...** | **Oprima...** |
|---|---|
| inversos | **FN + Q** |
| cuadrados | **FN + D** |
| porcentajes | **FN + F** |
| raíces cuadradas | **FN + S** |
| números negativos | **FN + W** |

6. **Oprima EFFAC para borrar los cálculos existentes.**

Cómo hacer cálculos

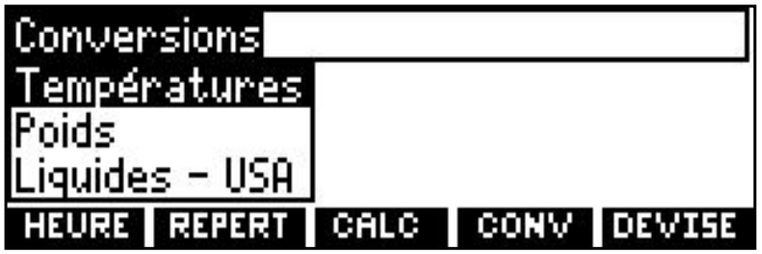
## Cómo usar la memoria de la calculadora

1. **En la calculadora, realice un cálculo o escriba un número.**
2. **Para sumar el número en pantalla al número guardado en la memoria, oprima X(M+). Para restar el número en pantalla del número guardado en la memoria, oprima C(M-).**

   M indica que el número está guardado en la memoria.
3. **Para recuperar el número de la memoria, oprima V(MR).**
4. **Para borrar la memoria, oprima B(MC).**

## Cómo usar el convertidor de medidas

1. **Oprima** **y a continuación CONV.**




2. **Use** **para seleccionar una categoría de conversión, por ejemplo: *Poids* (Medidas de peso).**
3. **Seleccione una conversión, por ejemplo: *grammes/onces* (Gramos/onzas).**
4. **Escriba un número después de una de las unidades.**

   **Nota:** **A**-**P** escribirá automáticamente los números del *0* al *9*.

   Oprima o para desplazarse entre las líneas. Oprima **ARR** para borrar un número.
5. **Oprima ENTRER para realizar la conversión.**
6. **Oprima EFFAC para borrar la conversión actual.**

## Cómo usar el convertidor de divisas

1. **Oprima** **y a continuación DEVISE.**

2. **Introduzca un tipo de conversión.**

   El tipo de conversión debe estar en las unidades de la otra divisa por cada unidad de las divisas nacionales (*n* otra/1 nacional).
3. **Escriba una cantidad para la divisa nacional o para la extranjera.**

   Oprima o para desplazarse entre las líneas, y use **ARR** para borrar un número.
4. **Oprima ENTRER para realizar la conversión.**
5. **Oprima EFFAC para borrar la conversión actual.**

## Cómo transferir palabras entre libros

Este diccionario puede transferir palabras a determinadas tarjetas de libro BOOKMAN. Para enviar una palabra a otro libro, primero es necesario instalar una tarjeta de libro en su unidad, y esa tarjeta de libro debe ser capaz de recibir o enviar palabras. Para saber si una tarjeta de libro puede enviar o recibir palabras, lea el Manual del Usuario.

1. **Seleccione una palabra en este diccionario.**

   Para seleccionar una palabra en una entrada de diccionario, oprima **ENTRER** para iniciar la selección y use las teclas de flecha para desplazarse hasta seleccionar la palabra que desea.
2. **Mantenga oprimida FN y oprima CARTE.**
3. **Destaque el ícono del otro libro.**
4. **Oprima ENTRER.**

   La palabra seleccionada aparecerá en el otro libro.
5. **Oprima ENTRER de nuevo, si fuera necesario para buscar esa palabra.**

## Cómo reiniciar la unidad

Si el teclado no responde o si la pantalla no funciona adecuadamente, reinicie el sistema, siguiendo los pasos siguientes:

1. **Mantenga oprimida EFFAC y oprima** .

   Si no ocurre nada, intente el Paso 2.
2. **Use un clip para papeles para oprimir suavemente el botón de reinicio de la unidad.**

   El botón de reinicio se encuentra oculto en una pequeña apertura ubicada a la derecha de la ranura de la tarjeta de libro.

**¡Advertencia!** Si oprime el botón de reinicio con demasiada fuerza puede desactivar permanentemente la unidad. Además, al reiniciar la unidad se borrarán las configuraciones y toda la información introducida en el libro integrado y en la tarjeta de libro instalada.

# Derechos de autor, marcas registradas y patentes

**Modelo BFE-1450B: *Le Multidictionnaire***
• Pilas: dos CR-2032 de litio, 3 voltios • Tamaño: 13.6 x 8.75 x 1.55 cm. • Peso: 150.3 g.
© 2000-2003 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington, N.J. 08016-4907 EE.UU. Derechos Reservados.
FCC probado, en cumplimiento con los estándares FCC.
PARA USO EN LA OFICINA O EN EL HOGAR.
© 2002 VUEF/Larousse. Derechos Reservados.
U.S. Patents 4,830,618; 4,891,775; 5,113,340; 5,203,705; 5,218,536; 5,229,936; 5,396,606; 5,333,313; 5,627,726; 5,153,831; 5,249,965
ISBN: 1-59074-2300-3
√N681 CE
**Advertencia:** En caso de que el teclado falle o que el aviso sea defectuoso, debe reiniciar el sistema. Véase “Cómo reiniciar la unidad”.
**AVISO:** Utilice sólo el adaptador de red independiente disponible en Franklin (accesorio opcional – véase **www.portacomp.ch**).
Si usted es un cliente de Suiza, en caso de reclamación bajo la garantía diríjase al teléfono + 41-43 322
Puede obtener información sobre pedidos en el tel. + 41-43 322 02 22 o en la dirección de Internet **www.portacomp.ch**.

La unidad puede cambiar de modo de funcionamiento debido a descargas electrostáticas. Puede restaurarse el funcionamiento normal de la unidad presionando la tecla de restauración ⏻, o sacando y colocando de nuevo las pilas.

# Aviso de la FCC

Este aparato cumple con la Parte 15 de las Reglas de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC por sus siglas en inglés). La operación del aparato es sujeto a las siguientes dos condiciones: (1) Este aparato no debe de causar interferencias dañinas, y (2) Este aparato debe de aceptar cualquier interferencia recibida, incluso la interferencia que cause operación no deseada.
*Aviso:* Cambios o modificaciones al aparato que no sean aprobados explícitamente por los responsables por el acuerdo puede nulificar la autoridad del usuario para operar el equipo.
**NOTA:** Este equipo ha sido probado y se ha verificado que cumple con los límites aplicables a dispositivos digitales de Clase B, de conformidad con la Parte 15 de las Reglas de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC por sus siglas en inglés). Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias dañinas en instalaciones residenciales. Este equipo genera, usa y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y se usa observando las instrucciones, puede causar interferencias dañinas a las comunicaciones por radio. Sin embargo, no existe una garantía de que no ocurran interferencias en una instalación en particular. Si este equipo de hecho causa interferencia en la recepción de radio o televisión, lo cual puede determinarse apagando y encendiendo el equipo, se le recomienda al usuario que trate de eliminar la interferencia tomando una o más de las siguientes medidas:
-Ubique o coloque la antena receptora en otra posición.
-Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
-Conecte el equipo a una toma de corriente alimentada por un circuito diferente al que alimenta al receptor.
-Consulte a su distribuidor o a un técnico experimentado en radio/televisión para obtener ayuda.
**NOTA**: Esta unidad fue probada con cables blindados a todos los dispositivos periféricos. Es obligatorio usar cables blindados con esta unidad para asegurar conformidad.
**NOTA:** El fabricante no es responsable de ninguna interferencia a radio o televisión ocasionada por modificaciones no autorizadas a este equipo. Dichas modificaciones pueden anular la autorización al usuario para el uso de este equipo.

# Garantía limitada (EE.UU. solamente)

**GARANTÍA LIMITADA, RENUNCIA DE GARANTÍAS Y RECURSOS LEGALES LIMITADOS**

**(A) GARANTÍA LIMITADA:** Franklin garantiza al usuario final original que por un período de un (1) año a partir de la fecha de compra original según conste en una copia de su recibo de compra, su producto franklin estará exento de defectos de materiales y mano de obra. Esta garantía limitada no incluye el daño por causas de fuerza mayor, accidente, uso indebido, abuso, negligencia, modificación, entorno inapropiado o mantenimiento deficiente. La única obligación y responsabilidad de franklin y su recurso legal exclusivo en virtud de esta garantía limitada, consistirá en reparar o reemplazar por una semejante o equivalente la porción defectuosa del producto, a discreción de franklin si se determina que el producto estaba defectuoso y que dichos defectos surgieron dentro del plazo de vigencia de la garantía limitada. Este recurso legal es el único recurso a su disposición por incumplimiento de esta garantía. Esta garantía le brinda ciertos derechos; usted también podría tener otros derechos que pueden variar de jurisdicción a jurisdicción.

**(B) RENUNCIA DE LAS GARANTÍAS Y LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD.** Excepto por las garantías limitadas expresamente y definidas en el párrafo anterior, esta unidad franklin se suministra "tal como está", sin ninguna otra garantía ni condiciones, expresas o implícitas, incluyendo, pero sin limitarse a, garantías de calidad comercializable, comerciabilidad o idoneidad para un propósito particular ni a aquellas que resulten de la aplicación de leyes, estatutos, uso comercial, o curso de gestión. Esta garantía es aplicable solamente a los productos fabricados por franklin y no incluye las pilas, la corrosión de los contactos de las pilas o cualquier otro daño causado por las pilas. Ni franklin ni nuestros distribuidores o proveedores tendrán responsabilidad alguna para con usted u otra persona o entidad por daños indirectos, incidentales, especiales o consecuentes de ningún tipo, incluyendo, pero sin limitarse a la pérdida de ingresos o lucro cesante, pérdida o daños de datos u otro tipo de pérdida comercial o económica, incluso si se nos hubiera advertido acerca de dichos daños, o si hubieran sido de alguna manera previsibles. Tampoco seremos responsables por reclamaciones de terceros. Nuestra responsabilidad máxima adicional para con usted, y la de nuestros distribuidores y proveedores, no deberá exceder la cantidad que usted pagó por el producto franklin, según su comprobante de compra. Usted reconoce que ésta es una asignación razonable del riesgo. Algunos estados/países no permiten la exclusión o la limitación de responsabilidad por daños consecuentes o incidentales, por lo tanto, la limitación expresada anteriormente podría no ser aplicable a usted. Si las leyes de la jurisdicción pertinente no permiten la renuncia completa de las garantías implícitas, entonces la duración de las garantías y condiciones implícitas estarán limitadas a la duración de la garantía expresada en el presente documento.

**(C) GARANTÍA DE SERVICIO:** Al descubrir un defecto, usted debe llamar a la oficina de servicio al cliente de franklin, al 1-800-266-5626, para solicitar un número de autorización de devolución de mercadería ("rma") antes de devolver el producto (con gastos de envío prepagos) a:

FRANKLIN ELECTRONIC PUBLISHERS, INC.
ATTN: SERVICE DEPARTMENT
ONE FRANKLIN PLAZA
BURLINGTON, NJ  08016-4907

Si usted devuelve un producto franklin, por favor incluya una nota con el rma, incluyendo su nombre, dirección, número telefónico, una breve descripción del defecto y una copia de su recibo de compra como comprobante de la fecha de compra original. Además es necesario anotar el número de autorización de devolución de mercadería ("rma") en una parte visible del embalaje al devolver el producto. En caso contrario podría ocurrir una prolongada demora en el tiempo de procesamiento de su devolución. Recomendamos firmemente el uso de un servicio rastreable de entrega a franklin para su devolución.

## Garantía limitada (CE y Suiza)

Franklin garantiza este producto, excluidas las pilas y la pantalla de cristal líquido, por un plazo de dos años a partir de su fecha de compra. Se reparará o sustituirá con un producto equivalente (según lo decida Franklin), de modo gratuito, en caso de defectos de fabricación o materiales.
Los productos adquiridos fuera de la Comunidad Europea y Suiza que se devuelvan bajo garantía, deberán devolverse al vendedor original, adjuntándose el comprobante de venta y una explicación del defecto. Se cobrarán todas las reparaciones, a menos que envíe un comprobante de compra válido.
Esta garantía excluye explícitamente los defectos por uso indebido, daño accidental o deterioro por uso. Los derechos legales del consumidor no se ven afectados por esta garantía.

## Garantía limitada (fuera de EE.UU., CE y Suiza)

Franklin garantiza este producto, excluidas las pilas y la pantalla de cristal líquido, por un plazo de un año a partir de su fecha de compra. Se reparará o sustituirá con un producto equivalente (según lo decida Franklin), de modo gratuito, en caso de defectos de fabricación o materiales.
Los productos adquiridos fuera de EE.UU., la Comunidad Europea y Suiza que se devuelvan bajo garantía, deberán devolverse al vendedor original, adjuntándose el comprobante de venta y una explicación del defecto. Se cobrarán todas las reparaciones, a menos que envíe un comprobante de compra válido.
Esta garantía excluye explícitamente los defectos por uso indebido, daño accidental o deterioro por uso. Los derechos legales del consumidor no se ven afectados por esta garantía.

MPB-28016-00 A

Franklin®
Electronic Publishers
www.franklin.com/fr